

**PEMBUATAN GAME BUDAYA MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8.0**

Makalah

Program studi Teknik Informatika  
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan oleh :

*Ary Septyono Aji*

*Fatah Yasin*

*Hasyim Asy'ari*

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Januari, 2013

## HALAMAN PERSETUJUAN

Publikasi Ilmiah dengan judul :

### **“PEMBUATAN GAME BUDAYA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8.0”**

Yang disiapkan dan disusun oleh :

Ary Septyono Aji

L200080117

Telah disetujui pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

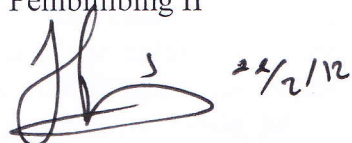
Pembimbing I



Fatah Yasin, S.T..M.T.

NIP: 738

Pembimbing II



Hasyim Asy'ari, S.T..MT.

NIK: 981

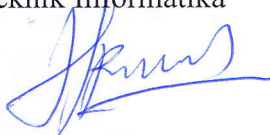
Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal .....



Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Heru Supriyono, S.T, M.Sc., Ph.D.

NIK : 970

# **PEMBUATAN GAME BUDAYA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8.0**

**Ary Septyono Aji**

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : [ary.arex123@gmail.com](mailto:ary.arex123@gmail.com)

## ***Abstract***

The process of learning to use technology media information in the form of interactive games can increase a person's interest in learning a thing. Something like this had to be introduced at the time of a child, because in addition to formal education learn from it, they may know or even understand the materials contained on this system. This research aims to design and make an application to facilitate the design of recognition and preservation of the culture on Indonesia. Interactive learning methods through a game application program can restore the interests of children to know and learn about the culture in Indonesia. Making an application program with a method of SDLC (System Development Life Cycle), as well as the questionnaire method for the assessment of the results of the program which has been designed. Object study 5th grade elementary school children. The final result of this program form the file extension swf that can run in multiple platforms and OS. Based on the results of the examination of children grade 5 elementary school, learning media is quite helpful in recognition of the cultural diversity of Indonesia.

**Keywords:** Learning, Games and Culture

## **Abstraksi**

Proses belajar menggunakan media teknologi informasi berupa permainan interaktif dapat meningkatkan minat seseorang dalam mempelajari sebuah hal. Hal seperti ini sudah harus dikenalkan pada saat masih anak-anak, dikarenakan selain mendapat pelajaran dari pendidikan formal, anak-anak dapat mengenal bahkan memahami materi yang terdapat pada sistem ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat suatu desain aplikasi sebagai fasilitas pengenalan dan pelestarian budaya Indonesia. Metode pembelajaran interaktif melalui program aplikasi permainan dapat mengembalikan minat anak-anak mengenal serta belajar tentang budaya yang ada di Indonesia. Pembuatan program aplikasi

dengan metode *SDLC (System Development Life Cycle)*, serta metode angket untuk penilaian hasil program yang telah dirancang. Obyek penelitian anak sekolah dasar kelas 5. Hasil akhir program ini berbentuk file berekstensi *.swf* yang dapat dijalankan dalam beberapa *platform* dan OS. Berdasarkan hasil dari pengujian terhadap anak-anak siswa SD kelas 5, media pembelajaran ini cukup membantu dalam pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia.

**Kata kunci :** Pembelajaran, Permainan, dan Budaya

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman budaya tersendiri. Di setiap budaya tersebut terdapat nilai-nilai sosial dan seni yang tinggi. Pada kondisi saat ini kebudayaan mulai ditinggalkan, bahkan sebagian masyarakat Indonesia malu akan kebudayaannya sebagai jati diri sebuah bangsa. Hal ini mengakibatkan hilangnya keanekaragaman budaya Indonesia secara perlahan-lahan, yang tidak terlepas dari pengaruh budaya luar dan karakter masyarakat Indonesia yang suka meniru.

Hari (2010) Pembelajaran interaktif menggunakan macromedia

flash lebih menarik dari pada buku-buku yang beredar di pasaran, karena dirasa akan menaikkan ketertarikan pengguna untuk belajar dengan program dari pada dengan buku.

Affandi (2009) *Game edukasi* menyuguhkan permainan yang mendidik bagi anak. Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Dilihat dari itu, wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0 - 12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak.

Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk

mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi.

Satu hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik (*edukatif*) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permainan yang bagus adalah yang berharga mahal.

Skripsi ini dibuat untuk memberikan argumen betapa pentingnya permainan edukatif bagi masa kanak-kanak usia 5-10 tahun terlebih mengikuti jaman yang semakin maju dengan menggunakan macromedia flash.

Penelitian bertujuan untuk membuat suatu desain dan animasi

sebagai fasilitas pengenalan dan pelestarian budaya Indonesia yang sekarang mulai tersisih. Sistem ini berupa suatu animasi bergerak yang juga akan mengandung unsur suara, yang tentunya terfokus pada pengetahuan tentang budaya Indonesia pada umumnya dan budaya wilayah provinsi-provinsi pada khususnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan game budaya adalah:

### **1. Pengambilan Data**

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

#### **a. Dokumentasi**

Metode ini diarahkan untuk mendapatkan landasan teori tentang sistem pengajaran, materi yang disampaikan dan lain sebagainya. Dasar-dasar teori ini diperoleh melalui internet, buku maupun tulisan yang ada hubungannya masalah yang diteliti.

b. Observasi

Metode ini secara langsung melakukan pengamatan terhadap cara anak-anak mempelajari kebudayaan dengan cara yang lama.

**2. Prosedur Penelitian**

a. Analisis Kebutuhan

Aplikasi ini dibangun dengan perencanaan yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi yang kemudian dilakukan analisis dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

b. Pemodelan

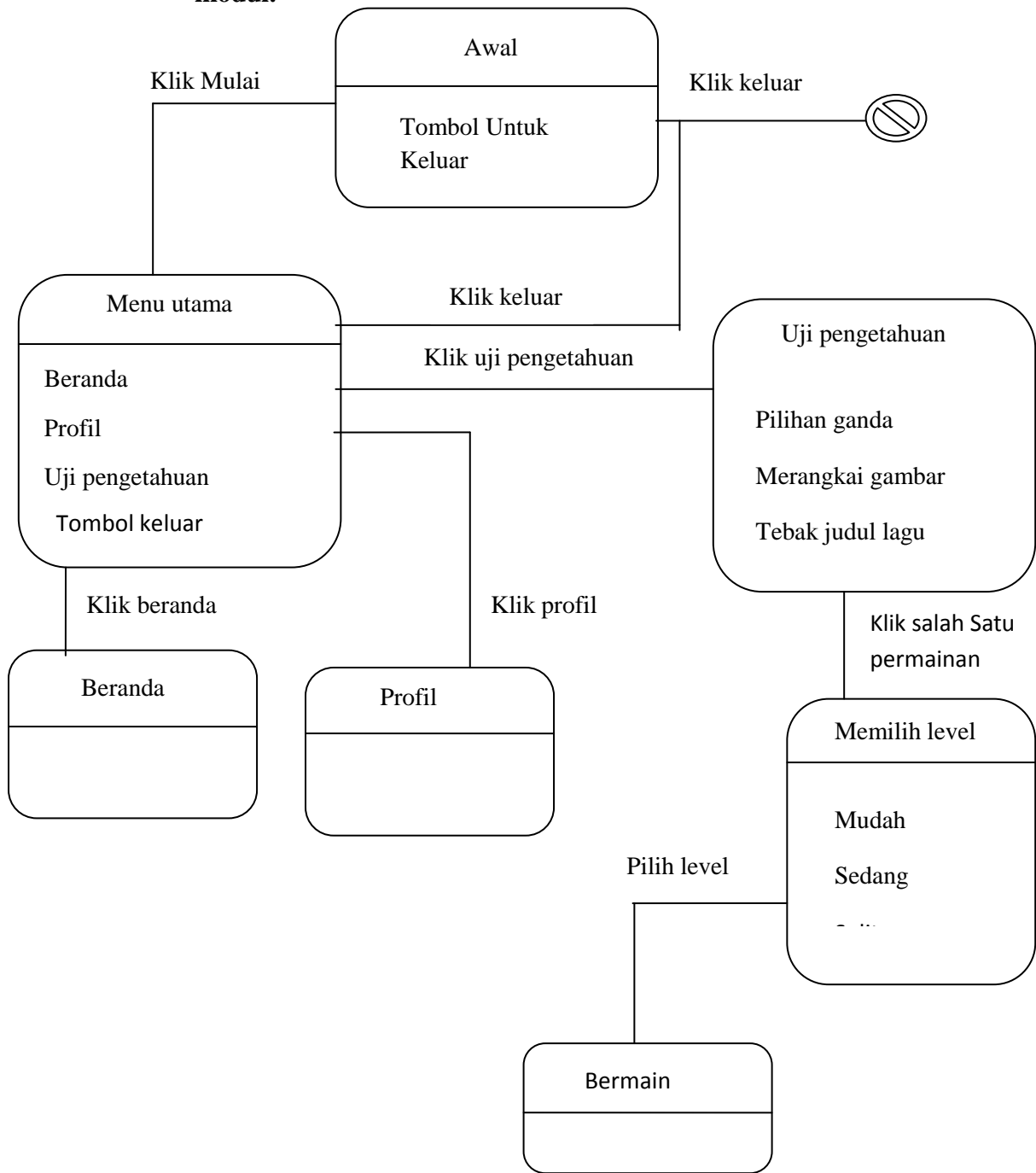
Dalam membangun *software* dengan menggunakan metode *arsitektur modul* yaitu analisis sistem dimulai dari konseptualisasi sistem yang akan dibuat yang pada tahap berikutnya dikembangkan perinciannya.

c. Implementasi

Setelah melakukan pemodelan maka dapat dilakukan proses pengajaran dan latihan untuk melihat semua sisi perkembangan yaitu dengan membandingkan metode belajar konvensional dengan metode belajar multimedia.

3. Perancangan dan Pembuatan Sistem

a. Perancangan Arsitektur modul.



Gambar 1. Diagram State

## **b. Perancangan Desain Aplikasi**

Perancangan desain aplikasi dibuat sebelum membuat game pembelajaran. Perancangan meliputi bagian halaman pembukaan, menu utama, pendahuluan, profil, materi, latihan, kuis dan exit. Berikut perancangan desain aplikasi Game budaya.

## **c. Pengkodean**

Tahap selanjutnya adalah tahap *pengkodean*. Pada tahap ini mendesain aplikasi dengan bahasa program yaitu dengan *actions script*, yang mana *script-script* tersebut untuk mengontrol desain yang telah di buat agar dapat berjalan sesuai keinginan.

## **d. Pengujian sistem**

Tahap pengujian sistem adalah tahap sebelum system di implementasikan. Kegunaan tahap ini supaya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan system

sebelum benar-benar diimplementasikan. Selain itu dapat mengetahui sistem sudah berjalan sesuai keinginan atau masih perlu perbaikan.

Tahap pengujian sistem terbagi menjadi dua yaitu dari pihak penulis atau pembuat sistem dan dari pihak target sistem ini.

### **i. Pihak pembuat sistem**

Pengujian sistem dilakukan dari computer pembuat sistem. Sistem diuji dari awal hingga akhir, bertujuan sistem masih perlu pembenahan atau sudah siap di terapkan.

### **ii. Pihak Target Sistem**

Untuk pengujian dari pihak target, dengan cara mendemokan langsung kepada target bagaimana cara mengoperasikan sistem tersebut, selain itu target diberi kesempatan untuk mencoba



menjalankan sistem tersebut. Untuk mengetahui penilaian terhadap sistem, penulis menyiapkan kuisisioner dan diisi oleh target. Aspek penilaiannya terbagi dua segi penilaian, yaitu aspek manfaat, dan aspek sistem keseluruhan (tampilan, dan fungsi). Kuisisioner tersebut terdiri atas empat jenis pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju.

## HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Gambar Tampilan Menu

Halaman awal depan menampilkan halaman tunggu (*loading*) sebelum masuk ke aplikasi selanjutnya, setelah itu *user* akan masuk ke aplikasi yang akan tampil beberapa tombol pilihan menu yakni, 4 menu permainan, tombol beranda, dan tombol keluar.

### 1. Halaman Beranda

Halaman ini menampilkan mengenai tujuan aplikasi ini dibuat dan prakata dari penulis. Tombol *back* berguna untuk kembali mengakses menu utama.

### 2. Halaman Profil

Halaman ini merupakan halaman profil, yang berisi tentang foto dan identitas penulis. Tombol *back* untuk mengakses menu utama.

### 3. Halaman Pilihan Ganda

Halaman ini merupakan halaman permainan yang materinya menyeluruh dari semua aspek kebudayaan dan

pengetahuan Negara Indonesia. Untuk mengetahui jawaban benar atau salah klik tombol *lanjut* . Pada akhir permainan akan muncul nilai, tombol ulangi, dan selesai. Tombol ulangi berfungsi mengulang permainan pada level sama.

#### **4. Halaman Merangkai gambar**

Halaman ini merupakan halaman permainan merangkai potongan gambar hingga menjadi gambar utuh. Potongan- potongan gambar teracak, sehingga pemain harus mencari gambar mana yang lebih dulu terpasang.

#### **5. Halaman Tebak judul lagu**

Halaman ini merupakan halaman mengenai Tebak judul Lagu. Pada halaman *game* ini pemain di suguhi potongan lagu dan potongan lirik, diminta untuk menjawab judul lagu tersebut, dengan disediakan beberapa pilihan jawaban.

#### **6. Halaman Teka-Teki Silang**

Halaman ini merupakan Teka-teki silang. Pada halaman permainan ini pemain harus menjawab pertanyaan. Saat akan menjawab pemain harus memilih nomer pertanyaan yang ingin dijawab terlebih dahulu, kemudian mengetikkan pada kolom yang tersedia.

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap game interaktif tentang kebudayaan Indonesia, yang peneliti rancang dapat diambil kesimpulan:

1. Perancangan dan pembuatan game budaya Indonesia cukup membantu dalam pengenalan dan pemahaman tentang budaya asli Indonesia.

Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil kuisioner kepada target yaitu anak-anak banyak yang menyatakan setuju.

2. Media pembelajaran ini membantu dalam belajar mengenal dan melestarikan budaya asli Indonesia. Ini dapat dilihat dari hasil pengujian program, anak-anak berusaha menyelesaikan pertanyaan yang diberikan dengan sebaik-baiknya.

### **Saran**

Peneliti memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak mengenai perancangan yang dilakukan ini. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan kelengkapan aplikasi agar lebih kompleks baik dari segi materi atau metode yang lebih baik lagi.
2. Penulis sadar masih banyak kekurangan pada aplikasi ini dari desain maupun materi yang diangkat, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan dari segi desain, kelengkapan, detail materi agar desain sistem lebih dinamis dan interaktif agar mempermudah user dalam menjalankan dan memahami isi dari aplikasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Carter V. Good, 1977, *“Dasar Konsep Pendidikan Moral”*, Alfabeta.

Endang. Linda, 2008, *“Ilmu Pengetahuan Sosial 5”*, Jakarta: Pusat Perbukuan Nasional.

Hary.L , garinda kacolo, 2010, *“metode pembelajaran interaktif aksara jawa menggunakan macromedia flash 8. (studi kasus SMP N 1 Tawangsari)”*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Kurniawan, herman, 2010, *Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-qur'an Melalui Game Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash 8*”: Skripsi tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nurrachman Affandi, 2009 *“analisis dan perancangan game edukasi petualangan panda untuk anak usia 5-10 tahun menggunakan macromedia flash”*: Skripsi tesis, STIMIK AMIKOM, Yogyakarta.

Pramono. Andi, *“Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX”*, Yogyakarta: Andi.

Santosa, tri yudi, 2009, *“ Membuat aplikasi pembelajaran kebudayaan untuk siswa sekolah dasar berbasis multimedia”*. Skripsi thesis, STIMIK Amikom Yogyakarta.

Sutopo. Ariesto Hadi, 2003, *“Multimedia Interaktif dengan Flash”*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tim Guru. 2010. *“Panduan SPMB IPC”*.Pustaka Setia.Bandung.

UU Sisdiknas, 2003 *“Dasar Konsep Pendidikan Moral”*,Alfabeta.